

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPA DENGAN TGT

Oleh Nahrun Akbar, Kebumen, 15 Mei 1995. NAHRUN AKBAR. Efforts to improve the achievement of natural science through TGT (Team Games tournament) learning model for grade fourth students Ampih public Elementary school Kebumen. Major Elementary School Teacher Study Program, Faculty of Teacher Training and Education Universitas PGRI Yogyakarta. January 2018

Teams games tournament learning model to natural science by using In in fourth grade student of Ampih Elementary School Kebumen.

This type of research was a Classroom Action Research (PTK) and used Kemmis and Mc research design. Taggrat design consisting of: planning (planning), action (acting), observation (observing), reflection (reflecting). Subjects in this study were students of grade IV which amounted to 21 students and the object of this study was the implementation of team game tournament learning to improve the achievement of natural science learning'. This study was conducted in two cycles which cycle I consisted of four meetings and cycle II consisted of three meetings. The research instruments included instructional learning observation sheets, concept comprehension tests, field notes, and documentation. Data analysis used qualitative and quantitative descriptive method. Qualitative data analysis consisted of data reduction, data presentation, and conclusion. Quantitative data analysis used the average model and percentage.

The results obtained conclusion that the learning of mathematics by using cooperative learning model of Team Games Tournament (TGT) type can improve the achievement of natural science learning of grade IV students of public elementary school Ampih Kebumen. It is indicated by: (1) the average percentage of pre-cycle test results of

62,52 with sufficient criteria and an increase in cycle I to 69 with good criteria. It increases again in 86 in cycle II with very good criteria and has met the indicators of achievement of this research so that research declared successful. (2) result of observation of teacher activity in cycle I equal to 85% with good criteria become 100% in cycle II with very good criteria and student activity equal to 82.5% with very good criteria become 95% in cycle II with criteria very good.

NAHRUN AKBAR. Upaya meningkatkan prestasi belajar IPA dengan model pembelajaran TGT (Team Games tournament) pada siswa kelas IV SD Negeri Ampih Kebumen. Prodi Pendidikan guru sekolah dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Yogyakarta. januari 2018

Penelitian ini bertujuan meningkatkan prestasi belajar IPA dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ampih Kebumen

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menggunakan desain penelitian Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari: perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), refleksi (reflecting). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 siswa dan objek dari penelitian ini adalah “penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPA”. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan siklus I terdiri dari dua pertemuan dan siklus II terdiri dari dua pertemuan. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, tes pemahaman konsep, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan

penarikan kesimpulan. Analisis data kuantitatif menggunakan model rata-rata dan persentase.

Hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ampih Kebumen. Hal ini ditunjukkan dengan : (1) rata-rata persentase hasil ulangan harian 62,52 dengan kriteria cukup dan mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 69 dengan kriteria cukup. Dan meningkat lagi menjadi 86 pada siklus II dengan kriteria sangat baik dan sudah memenuhi indikator pencapaian dari penelitian ini sehingga penelitian dinyatakan berhasil. (2) hasil observasi kegiatan guru pada siklus I sebesar 85% dengan kriteria sangat baik menjadi 100% pada siklus II dengan kriteria sangat baik dan kegiatan siswa sebesar 82.5% dengan kriteria sangat baik menjadi 95% pada siklus II dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament), prestasi belajar IPA Proses pembelajaran IPA yang ada selama ini menggunakan metode ceramah. Aktivitas guru dalam pembelajaran selalu diawali dengan berdoa dan memeriksa kehadiran siswa. Setelah itu guru menerangkan materi pelajaran. Pada saat guru menerangkan materi pelajaran banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan yang sedang diberikan. Hal ini terbukti pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang suka mengobrol sendiri dan asyik bermain dengan temannya daripada mendengarkan penjelasan dari guru. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa juga jarang bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami. Siswa hanya menunggu penjelasan dari guru tanpa memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu dilakukan usaha lebih lanjut untuk

meningkatkan prestasi belajar siswa. Perlu dirancang suatu pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh siswa, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan bermain dengan siswa lain. Sehingga siswa dapat saling bertukar pikiran mengenai materi pembelajaran sekaligus menumbuhkan sikap toleransi serta menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar IPA.

Model pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT). Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT), siswa akan diajak bermain dan bertanding secara berkelompok. Kelompok siswa berdiskusi untuk memecahkan suatu permasalahan, sehingga dapat melatih siswa untuk berfikir kritis, mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman, sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan dapat menghargai pendapat orang lain. Penelitian dengan tujuan yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap siswa kelas IV SD Negeri Ampih. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Sebagai bahan acuan dalam menentukan model pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.
- b. Memotivasi guru untuk melakukan inovasi terhadap kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Sebagai sarana baru untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA.
- b. Dapat memotivasi siswa agar lebih aktif, interaktif dalam proses pembelajaran.

- c. Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi, sehingga pembelajaran tidak monoton.

3. Bagi Peneliti

- a. Sebagai pengembangan pengetahuan dalam pembelajaran IPA.
- b. Menambah pengalaman dan wawasan pembelajaran sehingga dapat menjadi bekal bagi peneliti saat terjun di lapangan nantinya.

Pada hakikatnya, tujuan belajar yaitu adanya perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi perubahan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Dalam kegiatan belajar, prestasi yang dicapai setiap siswa berbeda-beda. Ada siswa yang mendapat prestasi yang tinggi, ada siswa yang sedang, dan ada pula yang mendapat prestasi yang rendah. Perbedaan prestasi siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan siswa dalam belajar, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan. Kegiatan belajar dikatakan berhasil apabila dapat mencapai hasil yang optimal. Untuk mengetahui apakah hasil yang sudah dicapai sudah optimal atau belum maka diadakan evaluasi belajar. Setelah diadakan evaluasi belajar maka akan diperoleh suatu hasil atau yang sering disebut dengan prestasi belajar. Menurut Zainal Arifin (2009: 12) prestasi berasal dari kata *prestatie* bahasa Belanda yang berarti “hasil usaha”. Menurut Poerwadarminta (2007: 910) prestasi adalah hasil yang telah dicapai. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi merupakan hasil yang telah dicapai dari suatu kegiatan.

Ada berbagai pengertian belajar, diantaranya menurut Slameto (2010: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan

tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar menurut Morgan yang dikutip oleh Ngalim Purwanto (2003: 84) adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai usaha hasil dari latihan atau pengalaman. Berbagai pengertian belajar di atas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari latihan atau pengalamannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami tentang pengertian prestasi dan belajar. Prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari suatu kegiatan. Dan belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari latihan atau pengalamannya. Jadi prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses perubahan yang dilakukan individu sebagai hasil dari latihan atau pengalaman yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2011:252) prestasi belajar dioperasikan dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai ulangan harian, nilai mid semester, maupun nilai ulangan akhir semester dan kemudian diolah menjadi nilai raport akhir semester, kenaikan kelas, maupun kelulusan. Pada saat mengikuti proses pembelajaran dan setelah selesai proses pembelajaran IPA diharapkan siswa kelas IV SD Negeri Ampih memiliki prestasi belajar yang baik. Akan tetapi berdasarkan kenyataan di lapangan, terlihat bahwa rata-rata siswa kelas IV memiliki prestasi belajar yang masih rendah. Hal ini terbukti pada nilai ulangan harian yang masih dibawah KKM. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya upaya yang dilakukan agar prestasi belajar siswa meningkat. Melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD N Ampih. “

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas IV SD N Ampih dari nilai ulangan harian yang dibawah KKM menjadi rata-rata nilai ulangan harian diatas KKM”. Tempat penelitian Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Ampih Kebumen pada bulan September sampai dengan bulan Oktober 2017. Penelitian ini dipilih berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas IV SD Negeri Ampih yaitu rendahnya prestasi belajar pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini diketahui oleh peneliti berdasarkan pengamatan serta informasi dari guru kelas IV dan siswa-siswa kelas IV SD Negeri Ampih Kebumen. Peneliti dan guru sepakat untuk mengatasi masalah tersebut. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 21 siswa. Yaitu jumlah anak laki-laki 10 siswa dan jumlah anak perempuan 11 siswa. Objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPA.

Penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah teknik penilain yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan panca indra secara langsung (Ali Hamzah. 2014:169)

2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk menanyakan hal-hal yang tidak dapat diamati ketika pengamatan berlangsung dan wawancara dilakukan setelah pembelajaran terlaksana.

3. Tes

Tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

4. Dokumentasi

Dokumentasi dapat berupa berupa instrumen pembelajaran, lembar soal dan jawaban, pada evaluasi lembar observasi, daftar kelompok, dan foto-foto ketika pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan penelitian ini ditunjukkan dengan adanya perubahan atau peningkatan prestasi belajar pada pelajaran IPA :

1. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) siswa untuk mata pelajaran IPA memperoleh nilai 61 sebesar $\geq 70 \%$.
2. Pembelajaran IPA dengan model TGT (*teams games tournament*) terlaksana 100%

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan juga guru pada pelajaran IPA SD N Ampih dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan secara benar dengan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* TGT dapat meningkatkan Prestasi belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ampih. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah disampaikan sebelumnya,peneliti memberikan saran antara lain sebagai berikut:

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) hendaknya dapat dilaksanakan secara berkelanjutan, karena pembelajaran dengan model pembelajaran ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Peneliti yang tertarik untuk mengadakan penelitian tentang dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), maka dapat melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. *Psikologi Belajar*. 2008. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, S., Jabar, A., Safruddin, C. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- BNSP. Peraturan mendiknas no 22 dan 23 tahun 2006. Jakarta: BNSP
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-Contohnya*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ebta Setiawan. 2016. “Aktivitas”. (Online).(<http://kbbi.web.id/aktivitas>) di unduh 14 Juli 2017
- Heri Rahyubi. 2014. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Nusa Media
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif meningkatkan kecerdasan komunikasi antar peserta didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Kusuma, W., Dwitagama, D. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. 2009. Jakarta Barat: PT Indeks

Muhammad Isa Anshori. 2010. *Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) (PTK Pada Siswa Kelas VII A SMP Darul Ihsan Muhammadiyah Sragen Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014)*. Skripsi. Surakarta. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

Nana Sudjana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Ngalim Purwanto. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Rosdakarya

Oemar Hamalik. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara, Cet XVII